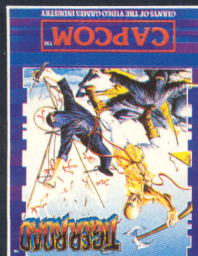


CAPCOM

U.S. GOLD



TIGER ROAD™



LAST DUEL™



BLACK TIGER™



STRIDER™



FORGOTTEN WORLDS™



GHOULS 'N' GHOSTS™

ALSO AVAILABLE NOW FROM CAPCOM™

TIGER ROAD™
One warrior's solo quest to strike an almighty blow for the freedom of his nation. But can he endure the Tiger Road?
Available on: CBM 64/128 Cassette & Disk, Amstrad Cassette & Disk, Spectrum 48/128K Cassette, Atari ST, CBM Amiga

LAST DUEL™
Your neutron powered car and galactic hoverplane will get you there, but only your nerve and skill can free Princess SHEETA from the evil BACULA tribe.
Available on: CBM 64/128 Cassette & Disk, Amstrad Cassette & Disk, Spectrum 48/128K Cassette, Atari ST, CBM Amiga

BLACK TIGER™
They are the Demons and Dragons of Hell... You are the Black Tiger!
Available on: CBM 64/128 Cassette & Disk, Amstrad Cassette & Disk, Spectrum 48/128K Cassette, Atari ST, CBM Amiga

STRIDER™
A titanium blade, a heart of steel.
One Man... One Sword...
One Free World!
Available on: CBM 64/128 Cassette & Disk, Amstrad Cassette & Disk, Spectrum 48/128K Cassette, Atari ST, CBM Amiga, IBM PC

FORGOTTEN WORLDS™
Two Cool Dudes... One Hot Situation...
Eight Megahit Adversaries!
Available on: CBM 64/128 Cassette & Disk, Amstrad Cassette & Disk, Spectrum 48/128K Cassette, Atari ST, CBM Amiga

GHOULS 'N' GHOSTS™
Spooky Spectres, Deadly Demons...
Arthur, the Dare Devil Knight is back!
Available on: CBM 64/128 Cassette & Disk, Amstrad Cassette & Disk, Spectrum 48/128K Cassette, Atari ST, CBM Amiga

ALSO AVAILABLE NOW FROM CAPCOM™

COMING SOON FROM CAPCOM™ IN 1990

U.N. SQUADRON™



Battle against all the odds as you join **U.N. SQUADRON™**, a multi-national peace-keeping force waging war against the evil arms dealers who are threatening to shatter all hopes for world peace.

STRIDER™

STRIDER™ is back in the eagerly awaited sequel to one of the greatest, most exciting arcade conversions ever.

DYNASTY WARS™



U.S. GOLD

CAPCOM™

DYNASTY WARS™

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128 CASSETTE

Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys simultaneously. Press **PLAY** on the cassette deck. Follow on-screen prompts.

CBM 64/128 DISK

Type **LOAD******, 8,1 and press **RETURN**. Follow on-screen prompts.

NOTE TO SPECTRUM/AMSTRAD USERS: At the title screen, press 1 for one player and 2 for two player mode. You will then be prompted to select either joystick or keyboard control.

SPECTRUM 48K CASSETTE

Type **LOAD****** and press **ENTER**. For +2, +3 cassette, press **ENTER** on the loader option. Press **PLAY** on the cassette player.

AMSTRAD CPC CASSETTE

Press **CTRL** and the small **ENTER** keys together. Press **PLAY** on the cassette player.

AMSTRAD CPC DISK

Type **RUN/DISK** and press **ENTER**.

ATARI ST/CBM AMIGA

Insert disk into drive and switch on the computer. The game will then load and run automatically. Follow on-screen prompts.

IBM PC & COMPATIBLES

Boot in DOS. At the A > prompt, insert the game disk in drive A, type **GAME** and press **ENTER**. At the title screen, press 1 for one player or 2 for two player mode. You will then be prompted to select either joystick or keyboard control. **NOTE:** This program will NOT install onto a hard disk.

GAME PLAY

The game is played completely on horse back. Your objective is to fight your way through eight legions of enemy infantry and cavalry, to eventually defeat the evil warlord Thung Choc. When starting the game, you will be shown four characters along with their relative physical and mental abilities along with particular weapons. Select the one you feel is best qualified to complete the task ahead. (Hint: A player with a high mental ability will be weak in the earlier levels but becomes stronger later on).

Once your character has been selected, commence play. Use the weapon and tactics you carry to defeat any adversary that may appear.

The damage your weapon can inflict is dependant on two factors:

1. The amount of aggression put into each strike. This is dependant on the amount of time **FIRE** is depressed (a graphical display appears at the bottom of the screen).

2. The number of weapon icons that are collected as you progress through each level.

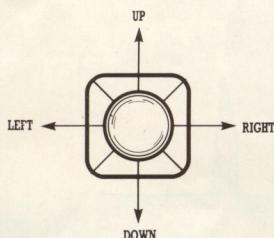
Special 'tactics' are available to you when you find yourself in a perilous situation. Be aware however that the use of a tactic reduces your physical power, thus affecting your weapon strength.

If you are 'hit' by an adversary, your physical power will dwindle. When all physical power is lost, you lose a life. You are allotted three lives per game.

CONTROLS

CBM 64/128

One player. Joystick only (port 2).



SPACEBAR - TACTICS

SPECTRUM

Keyboard:
Q - Up, A - Down, O - Left, P - Right, **SPACE** - Fire, **ENTER** - Tactics.
Sinclair and Kempston compatible.

AMSTRAD

Keyboard:
Q - Up, A - Down, O - Left, P - Right, **SPACE** - Fire, **RETURN/ENTER** - Tactics.
Joystick compatible.

ATARI ST/CBM AMIGA

Joystick only.
Player One - Joystick One
Player Two - Joystick Two
F9 - Pause, F10 - Resume
(Tactics are only used when shown on screen, when the **FIRE** button is pressed and the indicator bar is fully charged.)

IBM PC & COMPATIBLES

Keyboard:
Q - Up, A - Down, O - Left, P - Right, **SPACE** - Fire, **RETURN** - Tactics.
Keypad:
8 - Up, 2 - Down, 4 - Left, 6 - Right, + - Fire, **RETURN** - Tactics.

© 1990 CAPCOM CO. Ltd. All rights reserved. This game has been manufactured under license from CAPCOM CO. Ltd., Japan. DYNASTY WARS™ and CAPCOM™ or CAPCOM are trademarks of CAPCOM CO. Ltd. Manufactured and distributed under license by U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.

Copyright subsists on this program. Unauthorised copying, lending or resale under any exchange or re-purchase scheme in any manner is strictly prohibited.

DYNASTY WARS™

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CBM 64/128 A CASSETTE

Appuyez simultanément sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP**. Appuyez sur le bouton **PLAY** de votre magnétophone. Suivez les instructions sur écran.

CBM 64/128 A DISQUE

Tapez **LOAD******, 8,1 et appuyez sur **RETURN**. Suivez les instructions sur écran.

Utilisateurs de SPECTRUM/AMSTRAD, notez, s'il vous plaît: Au moment de l'écran des titres, appuyez sur 1 pour jouer à un joueur ou sur 2 pour jouer à 2. On vous demandera ensuite de sélectionner les commandes au manche à balai ou au clavier.

SPECTRUM 48K A CASSETTE

Tapez **LOAD****** et appuyez sur **ENTER**. Pour les +2, +3 à cassette, appuyez sur **ENTER** au moment de l'option de chargement. Appuyez sur le bouton **PLAY** de votre magnétophone.

AMSTRAD CPC A CASSETTE

Appuyez simultanément sur les touches **CTRL** et petit **ENTER**. Appuyez sur le bouton **PLAY** de votre magnétophone.

AMSTRAD CPC A DISQUE

Tapez **RUN/DISK** et appuyez sur **ENTER**.

ATARI ST/CBM AMIGA

Insérez votre disque dans le lecteur de disques et allumez votre ordinateur. Le jeu se chargera et commencera automatiquement. Suivez les instructions sur écran.

IBM PC & COMPATIBLES

Chargé le DOS. À l'indication A >, insérez le disque de jeu dans le lecteur A, tapez **GAME (JEU)** et appuyez sur **ENTER**. Quand l'écran des titres apparaît, appuyez sur 1 si vous jouez à un joueur ou sur 2 si vous jouez à 2. On vous demandera alors de sélectionner les commandes au manche à balai ou au clavier. **NOTEZ:** Ce programme ne fonctionnera PAS sur un disque dur.

LE JEU

Le jeu se joue entièrement à cheval. Votre objectif est de vous battre contre huit légions ennemies d'infanterie et de cavalerie, pour finalement vaincre Thung Choc, le seigneur maudit de la guerre. Au commencement du jeu, on vous montrera quatre personnages ainsi que leurs capacités mentales et physiques et que leurs armes particulières. Sélectionnez celui que vous croyez être le meilleur pour compléter votre tâche. (Toujours un joueur possédant une aptitude mentale élevée sera faible dans les premiers niveaux du jeu mais deviendra plus fort ensuite.)

Une fois votre personnage sélectionné, commencez à jouer. Utilisez l'arme et les tactiques que vous possédez pour vaincre tout adversaire qui pourrait apparaître.

Les dégâts et blessures que votre arme peut infliger dépendent de deux facteurs:

1. De l'agressivité de chaque coup. Ceci dépend combien de temps le bouton de **FIRE** reste abaissé (un affichage graphique apparaîtra en bas de l'écran).

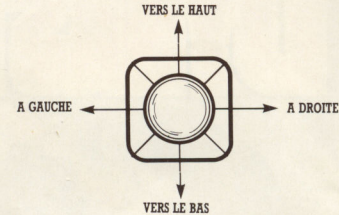
2. Du nombre de icônes d'armes que vous ramasserez au cours de votre progression à travers chaque niveau.

Des 'tactiques' spéciales vous sont disponibles lorsque vous trouvez dans une situation dangereuse. Notez cependant que l'utilisation d'une de ces tactiques diminue votre puissance physique. Lorsque toute votre puissance physique est épuisée vous perdez une vie. On vous donne trois vies par jeu.

COMMANDES

CBM 64/128

Un joueur. Manche à balai seulement (port 2).



BARRE D'ESPACEMENT - TACTIQUES

SPECTRUM

Clavier:
Q - Vers le haut, A - Vers le bas, O - A gauche, P - A droite, **SPACE** - Feu, **ENTER** - Tactiques.

Compatible avec Sinclair Kempston.

AMSTRAD

Clavier:
Q - Vers le haut, A - Vers le bas, O - A gauche, P - A droite, **SPACE** - Feu, **RETURN/ENTER** - Tactiques.

Compatible avec manche à balai.

ATARI ST/CBM AMIGA

Manche à balai seulement.
Joueur Un - Manche à balai un
Joueur Deux - Manche à balai deux
F9 - Pause, F10 - Recommence le jeu

(Les tactiques sont utilisées quand on vous les montre à l'écran quand le bouton de **FIRE** est abaissé et quand la barre indicatrice est complètement chargée.)

IBM PC & COMPATIBLES

Clavier:
Q - Vers le haut, A - Vers le bas, O - A gauche, P - A droite, **SPACE** - Feu, **RETURN** - Tactiques.

Clavier Numérique
8 - Vers le haut, 2 - Vers le bas, 4 - A gauche, 6 - A droite, + - Feu, **RETURN** - Tactiques.

© 1990 CAPCOM CO. Ltd. Tous droits réservés. Ce jeu a été manufacturé sous licence de CAPCOM CO. Ltd., Japon. DYNASTY WARS™, CAPCOM™ ou CAPCOM sont des marques déposées de CAPCOM CO. Ltd. Manufacturé et distribué sous licence par U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.

Les droits d'auteur de ce programme sont toujours en vigueur. Toute copie non-autorisée, toute location ou vente, par quelque manière d'échange ou de rachat que ce soit, sont strictement interdites.

DYNASTY WARS™

LADENANWEISUNGEN

CBM 64/128 KASSETTE

Gleichzeitig die **SHIFT**- und **RUN/STOP**-Tasten drücken, dann **PLAY** auf dem Datenrecorder drücken und den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

CBM 64/128 DISKETTE

LOAD****, 8,1 eingeben, **RETURN** drücken und den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

AN/SPECTRUM- UND AMSTRAD-BENUTZER: Wenn der Titelschirm erscheint, drücke 1 für den Ein-Spieler- und 2 für den Zwei-Spieler-Modus. Du wirst dann aufgefordert, entweder die Joystick- oder Tastatursteuerung zu wählen.

SPECTRUM 48K KASSETTE

LOAD**** eingeben und auf **ENTER** drücken. (Bei den Kassettenversionen des +2, +3 drücke **ENTER**, wenn die **LOADER**-Option erscheint). Drücke **PLAY** auf dem Datenrecorder.

SCHNEIDER KASSETTE

Gleichzeitig **CTRL** und die kleine **ENTER**-Taste drücken, dann **PLAY** auf dem Datenrecorder.

SCHNEIDER DISKETTE

RUN/DISK eingeben und **ENTER** drücken.

ATARI ST/CBM AMIGA

Diskette in das Laufwerk einlegen und den Computer anschalten. Das Spiel wird automatisch geladen und gestartet. Danach den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

IBM PC & COMPATIBLE

Den Computer mit DOS booten. Wenn A > erscheint, die Spieldiskette in das Laufwerk A einlegen, **GAME** eingeben und dann **ENTER** drücken. Wenn der Titelschirm erscheint, drücke die Taste 1, um den Ein-Spieler-Modus und 2, um den Zwei-Spieler-Modus zu wählen. Du wirst dann aufgefordert, entweder die Joystick- oder Tastatursteuerung zu wählen. **BEACHT:** Das Programm kann NICHT auf eine Festplatte übertragen werden.

DER SPIELABLAUF

Das Spiel wird ausschließlich vom Rücken eines Pferdes gespielt. Dein Ziel ist es, Dich durch acht Legionen feindlicher Fußsoldaten und Kavallerie zu kämpfen, um schließlich den bösen Kriegsherrn, Thung Choc, zu besiegen. Am Anfang des Spieles werden vier Charaktere, zusammen mit ihren körperlichen und geistigen Fähigkeiten aufgezeigt. Wähle denjenigen, der Dir für die Aufgabe am geeignetsten erscheint. (Hinweis: Ein Spieler mit entwickelten geistigen Fähigkeiten wird in den Anfangsniveaus noch körperlich schwach sein und erst in den späteren Levels stärker werden).

Ist ein Charakter gewählt worden, so kann das Spiel starten. Benutze Deine Waffen, Taktiken und besonderen Fähigkeiten, um jeden Gegner zu besiegen.

Der Schaden, den Deine Waffen anrichten können, wird von zwei Bedingungen beeinflusst:

1. Wie kräftig Du bei jedem Schlag hinhaut. Dies hängt davon ab, wie lange Du den **FEUERKNOPF** (bzw. -taste) gedrückt hältst. (Eine grafische Darstellung erscheint unten auf dem Bildschirm).

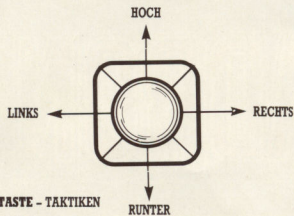
2. Die Zahl der Waffen-Ikone, die Du unterwegs einsammelst, wenn Du durch die verschiedenen Levels gehst.

Besondere 'Taktiken' stehen Dir zur Verfügung, wenn Du Dich in einer schwierigen Lage befindest. Sei aber gewarnt, denn jedesmal, wenn Du eine 'Taktik' verwendest, nehmen Deine körperlichen Kräfte ab und auch die Wirksamkeit Deiner Waffen. Sollten Du von einem Deiner Gegner 'getroffen' werden, so verliert Du ebenfalls an körperlicher Kraft. Ist diese körperliche Kraft aufgebraucht, dann verliert Du ein Leben. Für das ganze Spiel hast Du drei Leben.

STEUERUNG

CBM 64/128

Ein Spieler. Nur Joystick (Anschluß 2).



LEERTASTE - TAKTIKEN

SPECTRUM

Tastatur:
Q - Hoch, A - Runter, O - Links, P - Rechts, **LEERTASTE** - Feuer, **RETURN/ENTER** - Taktiken
Kompatibel mit Kempston und Sinclair.

SCHNEIDER

Tastatur:
Q - Hoch, A - Runter, O - Links, P - Rechts, **LEERTASTE** - Feuer, **RETURN/ENTER** - Taktiken.

Joystick-Kompatibel.

ATARI ST/CBM AMIGA

Nur Joystick
Spieler Eins - Joystick Eins
Spieler Zwei - Joystick Zwei
F9 - Pause, F10 - Weiterspieren

(Taktiken können nur verwendet werden, wenn diese auf dem Bildschirm erscheinen, der **FEUERKNOPF** gedrückt ist und der Streifen eine volle Ladung anzeigt.)

IBM PC & COMPATIBLE

Tastatur:
Q - Hoch, A - Runter, O - Links, P - Rechts, **LEERTASTE** - Feuer, **RETURN** - Taktiken.

Zifferblock
8 - Hoch, 2 - Runter, 4 - Links, 6 - Rechts, + - Feuer, **RETURN** - Taktiken.

© 1990 CAPCOM CO. Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Spiel wurde hergestellt in Lizenz von CAPCOM CO. Ltd., Japan. DYNASTY WARS™ und CAPCOM™ oder CAPCOM sind Warenzeichen von CAPCOM CO. Ltd. Bergestellt und vertrieben, mit Genehmigung des Lizenzhabers, von U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.

Dieses Programm ist urheberrechtlich geschützt. Das ungenehmigte Kopieren sowie der Verleih oder Weiterverkauf unter einem Austausch- oder Rückkaufplan, welcher Art auch immer, sind strengstens untersagt.

DYNASTY WARS™

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

CBM 64/128 CASSETTA

Premi contemporaneamente i tasti **SHIFT** e **RUN/STOP**. Poi premi **PLAY** sul registratore. Segui le indicazioni sullo schermo.

CBM 64/128 DISCO

Batti **LOAD******, 8,1 e premi **RETURN**. Segui le indicazioni sullo schermo.

NOTE PER UTENTI SPECTRUM/AMSTRAD: Alla videata titolo, premi 1 per il modulo a giocatore, o 2 per quello a due giocatori. Ti viene quindi chiesto di selezionare i controlli con joystick o con tastiera.

SPECTRUM CASSETTA

48K: Batti **LOAD****** e premi **INVIO**. Per il +2 e +3 Cassette, premi **INVIO** sulla opzione **LOADER (CARICATORE)**. Poi premi **PLAY** sul registratore.

AMSTRAD CPC CASSETTA

Premi contemporaneamente i tasti **CTRL** e **INVIO** piccolo. Poi premi **PLAY** sul registratore.

AMSTRAD CPC DISCO

Batti **RUN/DISK** e premi **INVIO**.

ATARI ST/CBM AMIGA

Inserisci il dischetto nel drive e accendi il computer. Il gioco si carica e gira automaticamente. Segui le indicazioni sullo schermo.

IBM PC E COMPATIBILI

Inizializza in DOS. Quando appare A > inserisci il dischetto gioco nel drive A, batti **GAME** e premi **INVIO**. Alla videata titolo, premi 1 per il modulo a giocatore, oppure 2 per quello a due. Ti viene quindi chiesto di selezionare i controlli il joystick o con la tastiera. **ATTENZIONE:** Questo programma non è installabile su disco rigido.

IL GIOCO

Il gioco si esegue tutto a cavallo. Il tuo obiettivo è di combattere con otto legioni di fanteria e cavalleria nemiche, fino a sconfiggere il malvagio signore della guerra Thung Choc. In fase di avvio del gioco, appaiono quattro personaggi con le relative abilità fisiche e mentali, unitamente ad armi particolari. Seleziona quello che ritieni sia più adatto al compito che lo aspetta. (Suggerimento: Un giocatore con alte abilità mentali risulta debole ai livelli iniziali, ma diventa più forte in quelli successivi).

Selezionato il personaggio, inizia a giocare. Usa l'arma e la tattica in corso per battere ogni avversario che incontri.

I danni inflitti dalla tua arma dipendono da due fattori:

1. Quanta aggressività metti in ogni colpo. Questo viene determinato da quanto a lungo tieni schiacciato **FUOCO** (appare un grafico in basso sullo schermo).

2. Il numero di icone di armi raccolte mentre procedi in ogni livello.

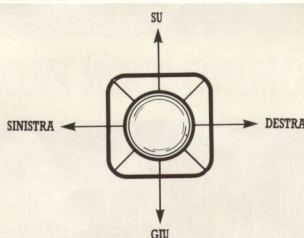
Quando ti trovi in situazioni pericolose, disponi di 'tattiche' speciali. Stai attento, comunque, che l'uso di una tattica riduce la tua potenza fisica, influenzando quindi anche l'efficacia dell'arma.

Se vieni colpito da un avversario, la tua potenza fisica scema. Quando si esaurisce del tutto, perdi una vita. In ogni gioco, puoi contare su tre vite.

CONTROLLI

CBM 64/128

Un giocatore: Solo joystick (porta 2).



BARRA SPAZIATRICE - TATTICHE

SPECTRUM

Tastiera:
Q - Su, A - Giù, O - Sinistra, P - Destra, **BARRA** - Fuoco, **INVIO** - Tattiche.
Sinclair e Kempston compatibili.

AMSTRAD

Tastiera:
Q - Su, A - Giù, O - Sinistra, P - Destra, **BARRA** - Fuoco, **INVIO** - Tattiche.
Joystick compatibile.

ATARI ST/CBM AMIGA

Solo Joystick.
Giocatore uno - Joystick uno
Giocatore due - Joystick due
F9 - Pausa
F10 - Ripresa
(Le tattiche si usano solo quando appaiono sullo schermo, quando si preme il bottone di **FUOCO** e la barra indicatrice è tutta piena).

IBM PC E COMPATIBILI

Tastiera:
Q - Su, A - Giù, O - Sinistra, P - Destra, **BARRA** - Fuoco, **RETURN** - Tattiche.
Tastierino:
8 - Su, 2 - Giù, 4 - Sinistra, 6 - Destra, + - Fuoco, **RETURN** - Tattiche.

© 1990 CAPCOM CO. LTD. Tutti i diritti riservati.

Questo programma è stato prodotto su licenza CAPCOM CO. Ltd., Giappone. DYNASTY WARS™ e CAPCOM™ o CAPCOM sono marchi registrati della CAPCOM CO. Ltd. Prodotto e distribuito su licenza dalla U.S. GOLD Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.

Il programma è coperto da copyright. Qualunque riproduzione, prestito o rivendita, sotto qualunque modalità di scambio o riacquisto, comunque effettuati, sono strettamente vietati se privi di autorizzazione.